MSX

JOYFUL PROGRAM LIBRARY

MSX プログラムコレクション50本

月刊MSXFAN掲載ソフト

●価格5,800円

MSX MSX

ゲームプログラム50本

MEGA ROM 2メガビットでおもしろさ満載

ROMなのにLISTがとれる!

ファンダムライブラリー①

このたびは、『MSXプログラムコレクション50、ファンダムライブラリー①』をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございました。ご使用の前に、このマニュアルをよく読み、お間違えのないようお遊びください。

はじめに

このカートリッジには、ぜんぶで50本のゲームが収録されています。このゲームは、徳間書店刊、『MSXプログラムコレクション50、ファンダムライブラリー①』という、このカセットと同じなまえの本に掲載されているプログラムです。

この雑誌では、各ゲームごとにリストを掲載し、くわしいプログラム解説をしています。また、楽しくゲームが打ちこめて、プログラムの作り方もわかるようになるという、「プログラム打ちこみマニュアル」、「実戦エラー撲滅講座」などという読み物も満載しています。自分でゲームが作ってみたい人や、各ゲームの変数などくわしいことが知りたい人は、雑誌のほうをごらんになってください。

あそびかた

このカートリッジには、50本のプログラムがはいっています。ただし、RAM容量が16K以上、32K以上ないと、遊べないゲームもあります。あなたがもっている、MSXの説明書をみて、RAM容量がいくつあるか確かめてください。MSX2をもっているひとは、ぜんぶのゲームが遊べます。8、16、32Kのゲームのうちわけは下のようになっています。

すべてのMSXで遊べるゲーム …………………………	34本
RAM16K以上のMSXで遊べるゲーム ………………	12本
RAM32K以上のMSXで遊べるゲーム ………………	4本

さて、ゲームの始め方ですが、まずカートリッジをさしこむ前にMSXの電源が切れているのを確かめてください。つぎにカートリッジをさして、電源をいれてください。しばらくすると下のような画面が立ちあがります。なかなかおしゃれな画面でしょ?

MSXFANという画面が出ると、自動的にメニュー画面が立ちあがります。

カーソルの上下で、ゲームを選んで、スペースキーを押すと、そのゲームが自動的に立ちあがります。ゲームがはじまるまでに、すこし時間のかかるゲームもあるので、このマニュアルのゲームの説明をよく読んで、少しの時間がまんしてください。また、RAM8KのMSXで、16K、16KのMSXで32K以上必要なゲームを選ぶと、画面が赤くフラッシュします。画面右上のRAM容量をよく見て、自分のMSXにあったゲームで遊びましょう。

次のゲームにいくときは?

さて、楽しくゲームをあそんで、次に違うゲームをしたいときは、どうしましょうか?

リセットするかまたは電源を切って、始めから立ちあげてください。リセットボタンを押すときに、CAPSキーをONしておくと、初めのMSXFANの画面をとばして、メニュー画面から始まります。

プログラムリストがみたい!

「このゲームおもしろいから、どんなプログラムだか、リストを見てみたい」と思ったらどうしましょうか。実はこのカートリッジはROMのくせにリストが見れます。リストの見方は次のようにしてください。

①好きなゲームをメニュー画面で選びます。
②コントロールキーを押しながらストップキーを押して、プログラムを停止させます。
③シフトキーを押しながらHOMEキーを押します。
④CLS ⏎
⑤LIST ⏎

これで、そのゲームのリストが見れます。リストが見にくいときは、

SCREEN 0:WIDTH 40 ⏎

とすると、少しは見やすいかもしれません。

リストを改造しても、しなくても、そのままRUN ⏎ とすれば、ゲームがはじまります。

プログラムの改造がしたい。ディスクやテープにセーブしたい。

掲載プログラムをROMからディスクやテープに移したり、プログラムの改造なんかも簡単にできちゃいます。プログラムを改造して、変数なんかを変えると、無敵になったり、自機が増えたりして、そのゲームが2倍おもしろく遊べちゃいます。だんだんBASICもわかってくるので一石二鳥ですね。

やり方はつぎのようにします。

①メニュー画面でコントロールキーを押しながらストップキーをおして、プログラムをとめる。
②CLS ⏎
③CALL UNHOOK ⏎
④好きなゲームをロード
LOAD "FAN:ファイル名"
⑤改造!!
⑥セーブする。
テープの場合 SAVE "CAS:ファイル名" ⏎
ディスクの場合 "SAVE "ファイル名" ⏎

これで、テープにでもディスクにでも、キミの改造したプログラムがセーブできちゃいます。

ファイル名は以下のとおりです。

ゲーム名	ファイル名	ゲーム名	ファイル名
SATELLITE	SATELIT	無	MU
UFO GAME[うぽ!]	UFOGAME	こわ～い横断歩道	OUDAN
P-YON氏の冒険 ユー・アー・デス/	PYON-デス	CHANGE COURSE	CHANGE
P-YON氏の冒険 テイク・イット・アンイージー/	PYON-デス	ショートホール	SHORT
アンサー	アンサー	はばとび	ハバトビ
たこあげ	タコアゲ	ぱんぷのぼーけん	パンプ
へろへろ	ヘロヘロ	ツインビートル	ツインビートル
CARL	CARL	あるかないで	アルカナイデ
SHAPO	SHAPO	シミュレーションボール	シミュレーション
タマリン/	タマリン/	ビッグ迷路	BIGMAZE
MAGIC PANIC	MAGIC	AROUND BIG-BAR	AROUND
PSY.S	PSY-S	すらいむくんのめいずぱにっく	スライムクン
YOU SHOT METEOR/	METEOR	SHIPS	SHIPS
DIRECTION	DIRECT	まっくすくんのあどべんちゃPART1	マックスクン
HEART	HEART	すわいん	SWAIN
THE MYSTERY OF TAKUSHI	TAKUSHI	THE LONG LINE	LONGLINE.NO1,LONGLINE.NO2
BOXING	BOXING	BALLOON TRIP	BALLON
ぴょんぴょん	ピョンピョン	ELECTRON	ELECTRON
鏡よ鏡	KAGAMI	CUE-BLAIN	CUEBLAIN
FIGHT with SQUARE	SQUARE	BOT	BOT
STAR FLEET	S-FLEET	P-YON氏の冒険	P-YON
CHOP & CHEP	CHOPCHEP	15パズル	15パズル
Sonic	SONIC	MOBILE SUIT	MOBILE
DOUBLE BLOCK BREAK	DOUBLE	REVERSE	REVERSE
ピタ/	ピタ/	あてっこ	アテッコ

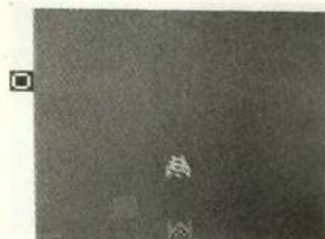
注　意

　このROMがささっていると、ベーシック上から、ディスクも、テープも扱えません。
　使いたい時は、CALL UNHOOK⏎としてください。これで、テープもディスクも扱えるようになります。このときのカートリッジのデバイス名は『FAN』となっています。つまり、このときに、カートリッジ内のゲームを呼ぶときは、
　LOAD"FAN：ファイル名"
　とすれば、ロードできるわけです。
　また、このカートリッジは、ディスクに似せて使っているだけなので、(完全なエミュレートではありません。)、ディスク用の命令がすべて使えるわけではありません。LOAD、FILESの2つだけは使用できます。

次の機種で遊ぶ人は注意してください。
　三菱電機　ML－F120
　電源ONのあと、MSXFANの画面がでて、そのあと内蔵のメニュー画面になってしまいます。そのときファンクションキーの9番(F・9)を押せば、メニュー画面が立ちあがります。
　SONY　HB－F5
　電源ONのときやリセットする時に、メニュー画面がでるまで、DELキーをおしっぱなしにしていてください。メニュー画面がでれば、あとはOKです。
　その他の機種をお持ちの方は何もしなくてOKです。(昭和62年9月までに発表・発売されたものに限る。)

SATELLITE ………… 9
UFO GAME(うぽ/) ………… 10
P-YON氏の冒険 ユー・アー・デス/ ………… 11
P-YON氏の冒険 テイク・イット・アンイージー/ ………… 12
アンサー ………… 13
たこあげ ………… 14
へろへろ ………… 15
CARL ………… 16
SHAPO ………… 17
タマリン ………… 18
MAGIC PANIC ………… 19
PSY. S ………… 20
YOU SHOT METEOR/ ………… 22
DIRECTION ………… 23
HEART ………… 24
THE MYSTERY OF TAKUSHI ………… 25
BOXING ………… 26
ぴよんぴよん ………… 27
鏡よ鏡 ………… 28
FIGHT with SQUARE ………… 29
STAR FLEET ………… 30
CHOP & CHEP ………… 31
Sonic ………… 32
DOUBLE BLOCK BREAK ………… 33
ピタ/ ………… 34
無 ………… 35
こわ～い横断歩道 ………… 36
CHANGE COURSE ………… 37
ショートホール ………… 38
はばとび ………… 39
ぱんぷのぼーけん ………… 40
ツインビートル ………… 41
あるかないで ………… 42
シミュレーションボール ………… 43

ビッグ迷路 …… 44
AROUND BIG-BAR …… 45
すらいむくんのめいずぱにっく …… 46
SHIPS …… 47
まっくすくんのあどべんちゃPART1 …… 48
すわいん …… 49
THE LONG LINE …… 50
BALLOON TRIP …… 51
ELECTRON …… 52
CUE-BLAIN …… 53
BOT …… 54
P-YON氏の冒険 …… 55
15パズル …… 56
MOBILE SUIT …… 57
REVERSE …… 58
あてっこ …… 59

サテライト
SATELLITE

前からいん石、後ろから敵機、キミはどこまで突き進めるか

キミの背後からピタリとついてくる敵機の攻撃をかわしつつ、前から迫るいん石ミサイルをよけて突き進む、エキサイトスクロール!

攻撃人工衛星を破壊しようと飛び立ったものの、仲間は全機撃墜され、自機の弾も底を尽いて万事休す。

キミはもう弾がないので、カーソルキーの左右で自機を操作して、ひたすら攻撃をよけつづけていく。防衛システムのなかをどこまで進めるかを競う生き残りゲームなのだ。

敵の攻撃には2通りある。

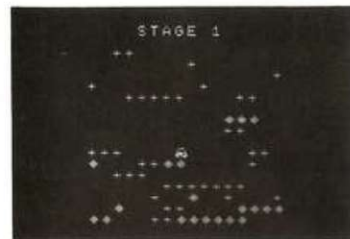
前からはいん石ミサイルが微妙に角度を変えながら迫り、後ろからは青い敵機がピッタリついてくる。敵機と自機が一直線にならぶとブザーが速いテンポで鳴り、5回目に照準があって攻撃されてしまうのだ。ただし、1回でも照準からはずれればOK。

いん石ミサイルをまんまと敵機にぶつけるとスコアが100アップ。あとは進んだ距離に比例してスコアがあがっていく。

1機しかないので、敵機に撃墜されたり、いん石ミサイルにあたったりするとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。

BY 片山 均 RAM8K以上用

UFO GAME（うぽ！）

ユーフォーゲーム

リアルサウンド、4方向完全スクロールのUFOゲーム！

フォンフォンフォンとリアルなUFOサウンドが鳴り響く。宇宙空間を上下左右にスクロールしながらブルーダイヤを全部集めよう！

右の写真がスタート画面。意味は「発進！」。すでにリアルなUFOサウンドは鳴りっぱなしだ。

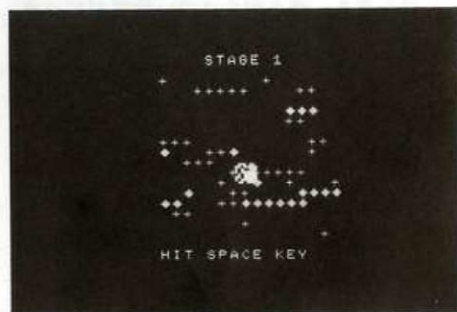
しばらくして赤い宇宙船とブルーダイヤと星の散らばる宇宙空間が現れ、ゲームスタート。カーソルキーの上下左右で宇宙船〝ガビオニアス号〟を操作してブルーダイヤを集めていこう。

宇宙空間では慣性が強く働くので、ガビオニアス号はスタート時以外止まることができない。それにスピードが結構あるので、のんきに操作していると星（+）にぶつかってガビオニアス号は大破してしまうので要注意。

その宇宙空間のブルーダイヤを全部取り終わるとステージクリア。

そして次の宇宙へとガビオニアス号は進んでいく。

ただし、10ステージ目をクリアするとあとはすぐに爆発してしまうのであしからず。リプレイはスペースキーだ。

BY Beta.K RAM8K以上用

P-YON氏の冒険ユー・アー・デス！

ピーヨン

大泥棒ピーヨン氏、決死の脱出！おばけがこわいよー！

一本道の通路の向こうからなんとお化けグループがやってくる。お化けとお化けのあいだをすりぬけ、そのスリルがたまらないのだ。

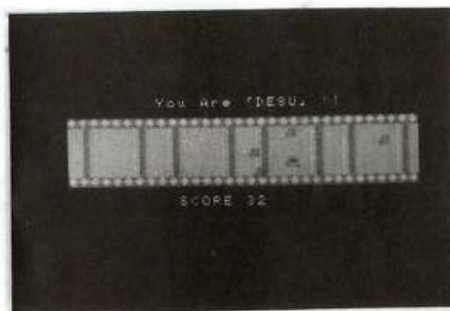
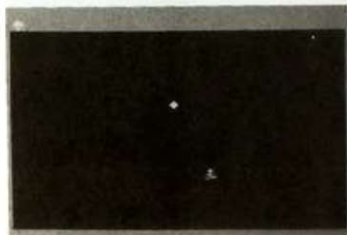
大泥棒ピーヨン氏はいつものように金塊をまんまと盗み出し、通路を跳んで帰ろうとした。ところが、なんとお化けのグループがヒョロヒョロスススッとやってきた。ずっと跳ね続けるピーヨン氏の位置をカーソルキーの左右で調節しながら進んでいこう。

お化けたちは一匹ごとにちょっとずつ違ったスピードでやってくる。うまくお化けのあいだをすりぬけて、通路の果てを目指すのだ。通路が進んで行くごとにスコアが上がっていく。

もちろんモンスターにあたったら、キミは「DESU」になってゲームオーバー。

「DESU」って、一部では有名なゲームオーバーのシンボルなのだ。

スコアが999を超えると“OH! GOOD!”と表示されてゲームクリア。でも、クリアへの道はなかなか厳しいぞ。

再び挑戦するキミは勇敢にもスペースキーを押してリプレイへ。

P-YON氏の冒険テイク・イット・アンイージー!

ピーヨン

再びまたたびピーヨン氏、
ポンピョンピョーンダイヤ取り!
なぜかダイヤが次々に出現する、うれしくもおそろしい部屋に閉じこめられたピーヨン氏。ダイヤをたくさん取って、おうちに帰ろう!

最初に注意。このプログラムはRUNさせたらすぐにスペースキーを押すこと。

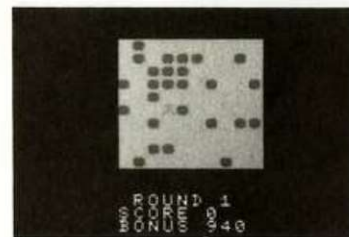
ダイヤが空中に浮かんだ部屋に閉じこめられたピーヨン氏。思わず跳ねてダイヤを取ると、別のダイヤが別の場所に出る。それも取ると、また別の場所に……。ダイヤは取るたびに新しいものが出現するようなのだが、そのかわり、猛毒のあるイガイガも次々に増えていく。

ピーヨン氏はカーソルキーの左右で方向を変え、6種類のジャンプを使いわけ、イガイガをよけつつダイヤを取って行くのだった。

ジャンプは①カーソルキーの下、②何も押さない、③カーソルキーの上、④スペースキー+カーソルキーの下、⑤スペースキー、⑥スペースキー+カーソルキーの上。①~⑥の順に大きく跳べる。

パラシュートが右端にたどりついて救援にくるまでにいくつ取れるかを競うゲーム。ダイヤ1個につき1点、救援までがんばればプラス10点。

もちろん、イガイガに当たるとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。

アンサー

光る石が暗示する謎の文字、
キミは時間内に解明できるか

丸い石を動かすと、ときどき光る地点がある。光る地点をつなげていくとひとつの文字が見えてくる。不思議で楽しい文字あてパズル。

注意。このゲームを始めるまえに必ずCAPSキーをロックして、アルファベットの大文字モードにしておくこと。

カーソルキーの上下左右で〝大〟を動かし、丸い石をいろいろなところに動かしてみよう。ときどき、石(●)が光って(○)隠れた文字の一部を教えてくれる。ただし、最初から石が置かれていた場合はいったん別の場所に動かさないと光らないので注意。

途中でそれが何の文字かわかったら、すばやくその文字のキーを押そう。正解なら、制限時間の残りがボーナスとして加えられ、次の問題へ。間違っていたら、"NO! ANSWER="と正解が表示される。

制限時間がきたら"TIME UP?"と表示されるので答えと思われる文字のキーを押して、必ずリターンキーを押すこと。あとは同じように正解なら次の面へ、間違っていたらゲームオーバー。

リプレイはリターンキー。

たこあげ

たこがリアルにフワフワ動く、すごく楽しいたこあげゲーム

空に散らばる金をふわふわ動くたこで取っていく、珍しいたこあげゲーム。たこの動きがとってもリアルでフムフム感心してしまう。

地面にいる黄色い象みたいのがプレイヤー。赤いゲイラカイトみたいのがたこ。

カーソルキーの左右で画面のプレイヤーを動かすと、たこがそれに応じてふわふわとあがっていく。

プレイヤーがちょっと動くと少しおくれてたこがプレイヤーに寄っていったり、プレイヤーがタタタと走るとどんどん高くあがっていったり、プレイヤーが止まるとふわふわとゆっくり落ちてきたり……糸は表示されないけれど、本当に糸がついているみたいな動きなのでぜひ実際に見てほしい。

このたこをあげて、空に散らばる金（$）を取っていくのがゲームの目的。

画面にあるすべての金を取ると、面クリアで次の面へ。金もイガイガ（*）も増えて少しずつクリアが難しくなっていくのだ。

ただし、たこがあまりあがりすぎて、画面の上からはみ出てしまうとバツ。たこがイガイガにあたってもバツ。また、プレイヤーが勢いづいて画面の左右からはみ出てしまってもバツ。どれもゲームオーバーになってしまう。慎重にあげないとすぐゲームオーバーになってしまうぞ。

きっと、何度もやりたくなるはずだから、さっさとスペースキーを押してリプレイしなさい。

へろへろ

へろへろへったらへろへろへ、へろへろランディングゲーム

おなじみの加速度付きランディングゲーム。すぐに加速度のつくへろへろを操作して着地台まで。途中のイガイガがなかなか手強いぞ。

へろへろは画面左から登場し勝手に右のほうへ進んでいく。

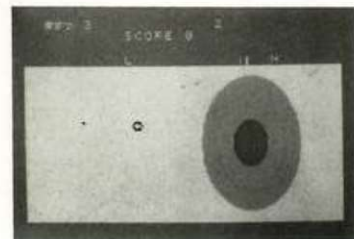
ただし、そのまま見てるとあっというまに下に落ちてゲームオーバーになってしまうので、カーソルキーの上を押して、上方向に上昇させよう。

再び、ただし、あんまり上に行かせすぎるとやっぱり天井にぶつかってゲームオーバーになっていまうから適当なところでゆるめるのがコツ。上下方向の加速度は画面上部に矢印で表示される。

もう1回、ただし、空中、その他のイガイガ（*）にあたってもゲームオーバーなので微妙な調整が必要だ。

そして、右端の台に着地すると1面クリア。さらに次の面へ進のであった。

リプレイはいうまでもなくスペースキー。

カール
CARL

水上のスポーツ・カーリングの雰囲気シミュレーション！

氷の上で石をすべらせて的にいれるカーリングを１画面プログラムで気分のシミュレート。雰囲気を出すため寒い部屋で遊んでください。

一見ダーツゲームのように見えるけど、これはあくまでカーリングのシミュレーションと考えてほしい。カーリングというスポーツを知らない人は、仕方がないので安全ダーツゲームとでも考えて遊ぼう。

RUNさせると黒い石が画面の左で上から下へと流れていく。スペースキーを押すとその石が止まるので、タイミングを見はからってなくべく中央付近で止まるようにすること。

さて、石が止まると今度は画面の上のほうでパワーインジケータが左右に動きはじめる。

"L"はローパワーつまり弱く、"H"はハイパワーつまり強い。これで石を的の方向へ動かす力が決まるので特に慎重にポイントをねらってスペースキーを押そう。

そのまえに、画面上部左に表示してある"まさつ"の値も計算にいれること。当然、まさつが大きければ強い力で、まさつが小さければ弱い力でやったほうがいい。このまさつとパワーの計算がこのゲームの勝負どころなのだ。

パワーが決まると同時に石が的のほうへ動き、石の止まったところが得点になる。的の真ん中から100点、70点、40点。はずれたらもちろん０点。

これを10回繰り返して１ラウンド。リプレイはカーソルキーのどれかを押せばOK。

シャポー
SHAPO

大きな帽子をかぶった小さな魔法使いの、波瀾の冒険物語

魔法使いの名前はシャポー。魔法ったって帽子隠れの術くらいしか使えないけど、魔王サバラスを倒すために今日も続ける冒険の旅。

シャポーをカーソルキーの左右で操作して、左から右へアドベンチャーしていこう。

各ステージには必ず２つのストーン（三角形の石）が置いてある。これにシャポーが触れるとひとり減ってしまうので、スペースキーを押して、ピョヨ〜ンと飛びこえよう。

画面の右端に来ると、ステージクリア。でもまだまだ先は長い。目的の魔王サバラスはステージ８でシャポーを返り討ちにしてやろうと待ちかまえているのだ。

それに途中に出てくるのはストーンだけじゃない。スーと飛んでくるグレーボールも強敵だ。ジャンプで避けてもいいけれど、いちばんいいのはカーソルキーの下を押して帽子に隠れること。

グレーボールはやりすごしたと思って油断しているとすぐに出てくるので特に慎重に。

途中でシャポーがやられるとまたステージ１にもどってしまうので最初のうちはなかなかサバラスに会うことすらできないのだ。

サバラスのいるステージ８までたどりついたら突進してくるサバラスをジャンプでかわそう。うまくかわせばレベルクリア。次のレベルのステージ１から始まるのだ。レベルがあがることに敵のスピードが上がってだんだん難しくなるぞ。

ゲームスタート、リプレイはスペースキー。

タマリン！

うにうにぐるぐる、タマリンが進む、おかしな迷路ゲーム

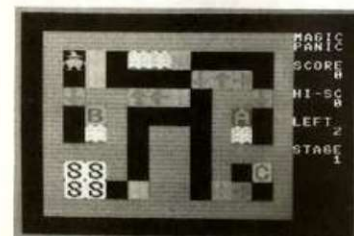
ワープ、ワープの連続の難解迷路ゲーム。でも、主人公のタマリンも、敵のギラリンも、神様ネコのパンプも、み〜んなかわいいよ！

最初タマリンはペコペコ同じところでうろうろしてるだけ。そこでカーソルキーを押すと、その方向に道があればタマリンが動いて道が現れてくる。道が現れてもキーを押さないとタマリンはそのへんで往復運動を繰り返すので、カーソルキーをしつこくいろいろ押してどんどん道を開拓していこう。うろうろしているとギラリンにつかまってしまうのだ。

タマリンは最初10人いて、ギラリンにつかまったり、ギブアップ(スペースキーを押す)したりすると1人ずつ減る。10人ともいなくなるとゲームオーバーだ。

タマリンの目的は、神様のパンプに会ってからレッドスターを食べに行くこと。パンプに会わないとレッドスターまでたどりついてもまた最初からやり直しになってしまうのだ(道は見えたまま)。

2面以降は難しい。ある場所に行ってあるメロディーを聞いてからでないとパンプの居場所に行っても会えないのだ。さらに最終の5面では、オカ（作者のことらしい）という神様に会わないとパンプに会えない。そのうえ複雑なワープや、絶対抜けられない袋小路なんかがあって、たった5面でも苦労するぞ。

マジックパニック
MAGIC PANIC

キミの頭脳の柔軟さに挑戦！奇妙できれいなパズルゲーム

ABC順にベースを通過しながらマジックブックを全部取っていくパズルゲーム。2個のバルーンがこわくってなかなか前に進めない。

RUNして最初に出てくるメッセージの文字が太くなったらスペースキーを押してゲーム開始。

マジックブックを集めると魔法が使えるようになると聞きつけて、水色のホプリンがやってきたのがこの魔界。

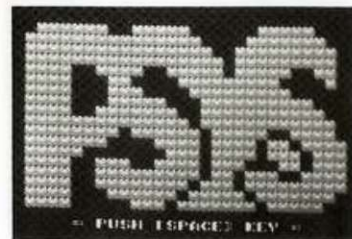
カーソルキーでホプリンを操作してアルファベースをABC順に通りながらマジックブックを全部取れば面クリア。でも、やっかいなことにバルーンという妖怪があとをついてくる。

3歩歩くごとにホプリンがそれまでいた位置に2つのバルーンが交互に移動してくる。このバルーンにあたるとホプリンは1人減ってしまう（3人いなくなるとゲームオーバー）。

でも、バルーンをプッツンベースの上に出現させて割ってしまっても、そのとき発する毒ガスでやっぱりホプリンは1人減ってしまうのだ。

また、アルファベースの順番を間違えても1人減る。それに、ムービングベースは矢印の方向にしか動かなくて苦労するし……。

高得点のスコアベース、むりやり自分のスコアをハイスコアにしてしまうハイスコアベースなどを楽しみつつ全10面たっぷり苦しんでね。

PSY.S（サイズ）

綿密なプランニングで
新開発の強力薬品サイをすべて回収せよ

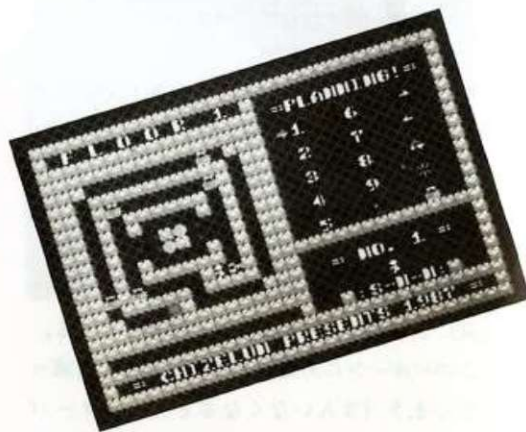
ロボットをプログラムで動かして、各種の障害物をよけながらサイを回収していく。ほんのわずかなプランニング・ミスが命取りになる、美しくもシビアなパズルゲーム！

新開発の強力薬品“PSY（サイ）”の試作品（試供品ではない）50個が何者かの手によって、すべて盗まれてしまった。ところが、どういうわけか、放射能で汚染された10階建てのビルのあちこちに盗まれたはずのサイが放置されていることがわかり、回収用ロボット“CHAKA（チャカ）”を侵入させるプロジェクトが開始された。

キミの使命は、チャカをプランニング・プログラムで操作して、全10フロアに各5個ずつ放置してあるサイをすべて回収することにある。

RUNすると、しばらくゲームの準備をしてからタイトル画面を表示する。そこでスペースキーを押してスタート。

このゲームは、左のイラストのようなプランニング・パーツを使ってチャカの動きをプログラムしていく、一種のパズルゲームだ。

画面は3つの部分（ひとつひとつをウインドウと呼ぶ）に分かれている。左の大きなウインドウがサイの落ちているフロア。右上の中くらいのウインドウがタイトルとプランニングパーツの表示されるところ。右下の横長

のウインドウが決定したプランニングが表示されるプランニング・ウインドウだ。

チャカを動かしてサイを回収するには、まずプランニングしなければならない。パーツをカーソルキーで選び、スペースキーを押すと、そのパーツがプランニング・ウインドウに次々に表示されていく。ただしNo.99まで。それ以上は無視される。

たとえば、「右に回転して」「1歩進み」「左に回転して」「7歩進む」というようにパーツを選んでいくと、No.1～4の番号がつけられてプランニング・ウインドウに順に表示されていくわけだ。方向転換するパーツを選ぶたびにプランニング・ウインドウの上に表示されているチャカがその方向に向くので、向きを確認しながらプランニングしていこう。

どのフロアでもチャカの最初の向きは上向き。だから、フロア1ではまず右を向かなければならないことに気をつけること。

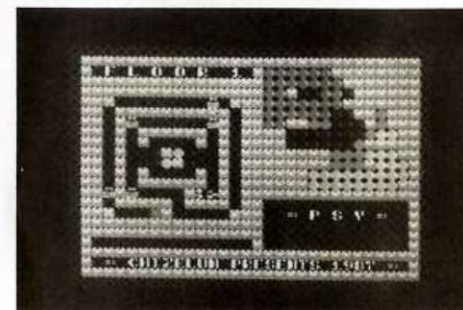
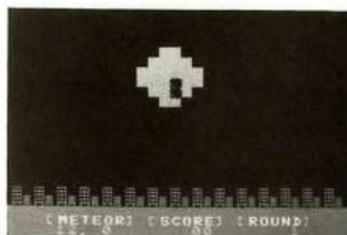
かならず1回のプランニングでそのフロアのすべてのサイを回収し、キーも手に入れて、ドアまでたどりつかなければならない。途中でチャカが止まってしまったり、障害物にあたったり、また、サイを全部取りきれないままドアにたどりついたりすると1台減る。そのかわりクリアするたびに1台ずつ増えていく。

プランニング中に前の命令にもどったり、入力したプランニングを全部取り消したりできるので、プランニングの修正もやりやすい。

完璧なプランニングができたら、サイの形をしたパーツ（薬ビン）を選んで、プランニングの実行を見守るだけ。

ただし、チャカを追ってきたり、追いかけてきながらWALLを出すやつがいたりして、そのうえチャカ自身も歩きながらWALLを出していくので頭が痛くなるくらい、ややこしい。

そのかわり、苦しんだあげく完成したプランニングがみごとに実行されていくのを見守るのはラクチンかつ天国。『PSY.S』は、先に苦しんであとで楽するパズルゲームなのであった。

ショートプログラム67行　　BY Beta.K　RAM16K以上用

YOU SHOT METEOR!
（ユー　ショット　メテオ）

暗黒の夜空をひそかに落ちてくる隕石の大群／キミは都市を救えるか

雨のように降ってくる隕石群が都市を襲った。例によってキミは突然ヒーローとなって、隕石群に立ち向かう。照準のなかに突然現れる隕石をスペースキーの華麗なストロークでたたきおとし、都市を危機から救う。

謎の隕石（いんせき）〝メテオ〟の大群が地球に向かって落ちてきた。この隕石の雨から地球を守るのがプレイヤーの使命だ。

まっ暗な夜空を隕石が次から次に落ちているのは確かなのだ。だが、なぜか大気の摩擦によっても発光しない未知の物質でできているため、そのままでは隕石の姿はまったく見えない。

そこで、カーソルキーで黄色い照準を動かして、隕石をそのなかに捉えよう。スペースキーを押すと、照準のなかの隕石はすべて砕け散るようになっている。これはなかなかの快感。

ただし、スペースキーの攻撃を一度使用してしまうと、少しのあいだだけ使えなくなる。つねに照準を動かしつつ、隕石を的確に捉えてよくねらって撃つように。

1ラウンド目は、上からまっすぐ隕石が落ちてくるけど、2ラウンド以降は、隕石がちょっとインケンになってくる。斜めに落ちてきたり、ジグザグに落ちてきたり、1面でも苦労するのに、泣きたくなってしまう。

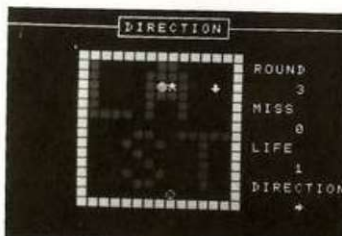
でも、ひとついいことがある。空から落ちてきた隕石の数の合計が4の倍数になったとき、一瞬、画面がピカッと光るのだ。ちょうど、暗い空に隕石の姿が残像で残るので、しっかりと位置を目に焼きつけて、計画的に戦うことができる。

いつもは同じ高さに门準をセットして左右にスキャンしながら戦うのがいいようだけど、このときだけは上に行ったり下にいったり、ダイナミックな攻撃がしかけられる。

画面下の“〔METEOR〕”の下には地上に落ちた隕石の数（左）と撃ち落とした隕石の数（右）がならべて表示される。左の数字が30になるとゲームオーバー、右の数字が30になるとラウンドクリア。リプレイはスペースキー。

そういえば、むかし、バルチャン星人というバルタン星人に似た宇宙人をこんなふうに撃つゲームがあった。知ってる人しか知らないだろうけど（トーゼン）。

ショートプログラム86行　　BY RUPAN　RAM16K以上用

DIRECTION
（ディレクション）

慎重なキー操作と計画がたいせつな、キラキラ星の難解パズル

ティンクルティンクルリトルスター、ハウアイワンダーワッチューアー。アメリカの小さな女の子の歌声が聞こえてくるようね……なんてあまいこといっているとこのパズルは解けません。

ボールをゴールに投げ入れるパズルゲーム。でも、ルールは複雑でかなり頭を使ってしまう。

RUNすると、ゆっくりと〝キラキラ星〟を演奏して、スペースキーを押せばゲームスタート。

右上で紹介しているようなブロックをうまく配置して、ボールからゴールまでの道を作るのが目的だ。

プレイヤーは星をカーソルキーで操作して、矢印やブロックA、Bを動かしていく。矢印とブロックAは何かにあたるまで止まらないけれど、ブロックBは1マスずつ押していくことができる。それに、ブロックBの移動先にブロックA、Bや矢印があると、それを消すこともできるのだ。

矢印の機能が楽しく、かつ重要。矢印に別の矢印やブロックAがあたると、その矢印の方向に向きを変えて動いていくのだ。ただし、そのたびに画面右に表示されているLIFEの数が減っていく。LIFEの数がマイナス1になるとミスになるので十分注意すること。

もちろん、ボールをゴールまで移動させるときもこの矢印の機能をフルに活用することになる。このゲームは矢印をうまく配置して、ボールからゴールへの道を作るパズルなのだ。

うまく矢印を配置したら、スペースキーを押す。と、ボールが画面右下の“DIRECTION（ディレクション）”に示される方向に投げ出される。キン、カン、コン……というような音をたててボールが矢印を渡っていき、みごとゴールにたどりつけばラウンドクリアだ。

ただし、IFEの数が途中でマイナス1になったり、また、途中でボールが別のブロックにあたったりするとミスが1増える。

ほかにも、ブロックBをボールに押しつけてしまったり、動いている矢印やブロックAがボールや星にあたったり、星がボールにふれたりしてもミスが増える。ミスが3になるとゲームオーバーだ。

全部で10面あって、たっぷり苦しめるし、ラウンドセレクトもできる。

どうしてもクリアできなくなったかわいそうな人は、F1キーを押してギブアップ。もちろん、ミスが1つ増えますよ。

初期画面で、“DIRECTION”の文字が“DRINCTION”になってしまいました。ゲームには関係ないので、そのまま遊んでください。

ハート
HEART

なぜか不気味な笑顔が光る、アクションパズルゲームの傑作／

パタパタ、ニコニコとはばたくウメメンから逃げながら男の子と女の子をくっつけてハートを取っていく、どこまでも不気味なパズルゲーム。でも楽しい／

ヨコウマは天敵ウメメンに追われて不思議な国に来てしまった。その国の男の子と女の子をぶつけると、大きなハートになる。そのハートがこの国のお金らしいのだった。

カーソルキーをヨコウマを動かし、ウメメンにぶつからないように男の子と女の子を全部くっつけていこう。そうしてできたハートを全部とって、とびらに入ればステージクリアだ。

とびらはある場所でスコップを使う（スペースキーを押す）と突然出てくる仕掛けになっている。ただしスコップは最初5回しか使えない。使い果たしてしまったら、ジタバタしないで静かにウメメンのエジキになりなさい。またはただじっと待っていればタイムオーバーでアウト。アウトになると集めたハートが0になり、10人アウトで終わり。

スコップでアイテムショップへの階段も堀りおこせる。ショップについては右上の説明をよく読んでほしい。

ショップへの階段の位置を知りたければ、ハートポイント(H.P)200と引き換えにだいたいの位置を教えてもらえる。SELECTキーを押して光った地点のまわり9マスのどこかにあるのだけど、そうするとたいていH.Pがなくなるので入っても意味がなかったりして、ははは。

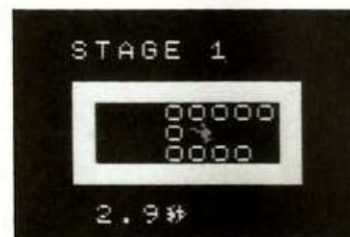
ハートはなるべく画面の右でタイムの1の位が9のときに取ると高得点だぜ。

ROMにはいっているゲームと、雑誌に掲載されているゲームと若干違いがあります。

雑誌と同じゲームにするには以下のようにしてください。

① メニュー画面でHEARTを選ぶ。
② コントロールキーを押しながら、ストップキーを押して、プログラムを中断させる。
③ CLS ⏎
④ 335OP=5：HP=0 ⏎と打ちこむ
⑤ RUN ⏎

これで、雑誌掲載と同じゲームになります。

ザ　ミステリ　オブ　タクシ
THE MYSTERY OF TAKUSHI

地下深く眠るエネルギー体フカマーチを求めて迷宮をさまよう

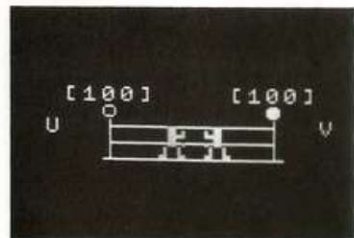
古代から地中深く眠りつづけているという伝説のエネルギー体フカマーチ（一見ただのハートに見えるけど）。てい＝ごうし（一応主人公の名前）は、フカマーチを求めて古代地下迷宮へともぐっていった。

プログラムをRUNすると迷宮を作るためのカウントダウンが始まり、0になるとゲームがスタートする。

てい＝ごうしをカーソルキーであやつり、迷宮の壁に触れないようにフカマーチを探しにいこう。フカマーチに触れて白くなったら次は出口を探す。そのまま時間内に脱出できればステージクリアだ。

制限時間は60秒。タイムアップになったり、壁に触れたりするとゲームオーバー。それに、ワナも仕掛けてあってこれにはまってもゲームオーバーになる、フフフ。

リプレイはリターンキーでゲームオーバーになったらステージから、Qキーでステージ1からやりなおせる。全5ステージ、軽く冒険してみよう。

ボクシング
BOXING

2人で興奮するボクシングゲーム。キー入力の練習にもなる!

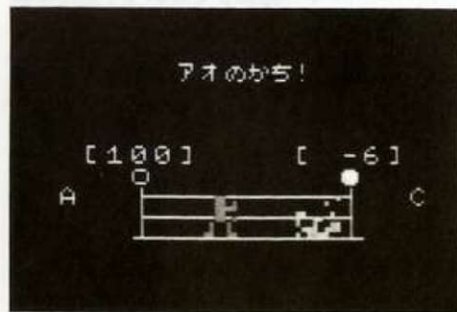
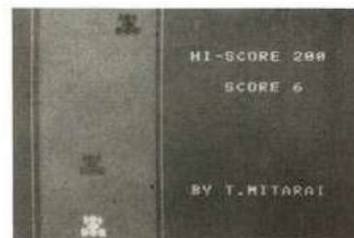
ボクサーの道は険しく孤独だ。対戦相手となった以上、たとえ親兄弟、師弟、親友、恋人、夫婦の仲といえども思いきりぶちのめせ!

というわけで、このゲームは2プレイ専用。

遊び方は、異様にかんたん。画面中央にリングと赤コーナー、青コーナーのボクサーが現れ、各コーナーに1つずつアルファベットが表示される。もちろん、だまって見ていてはゲームにならない。自分のほうに表示された文字キーを先に押したほうのパンチがドシュッと炸裂するシステムなのだ。ただし、必ず、CAPSキーを押して大文字モードにしておくこと!

パンチをあてると相手のコーナーに表示されている数字が減っていく。この数字がマイナスになったとき、突然相手がダウンして勝負が決まり、勝利メッセージが出る。テンカウント数えるようななまやさしい試合ではなく、ダウン即負けとなる。

ようするに、キーの早押し大会だと思えば間違いない。

左にいるプレイヤーの文字が右にあって、右にいるプレイヤーの文字が左にある、なんてこともしばしばあって、これが本当のクロスゲーム、というわけなのだった。

びよんびよん

車の動きがフツーじゃない。びよんびよんの珍味カーレース!

キー操作がそのへんのカーレースとはひとあじ違う珍味カーレース。

プレイヤーの操作する車は白いレーシングカー。赤や青の車をズバズバ追い抜いてどこまで走れるかを競う耐久レースだ。

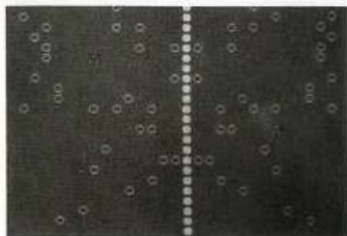
車の操作はカーソルキーの左右……なんだ、フツーのカーレースじゃないかと思うだろうが、とっころがギッチョンチョン。ここからがフツーじゃないよ、お立ち会い。

カーソルキーを押してみればすぐにピピッとわかってしまうが、こいつは加速度付きのパワステなのだ。ちょっと右を押しただけで、グイーンと右へ寄ってしまう。そのうえ、ガードレールにあたるとビヨンビヨンと左右にはねて収拾がつかなくなってしまうのだから恐怖のエイズ。

もちろん、敵の車にあたるとゲームオーバーだ。

カーソルキーをチョコチョコと押して微妙なキー操作を楽しむのが、正しい『びよんびよん』の遊び方。

進むほどに白い車は画面の上のほうへズリズリと進み、だんだんよけるのが難しくなる。500点出せたら、キミはF1レーサーだ。

鏡よ鏡

「鏡よ鏡、鏡さん」といいつつ鏡をのぞくと、そこには敵が！

ここは鏡の世界。すべてのものが対称になっている。ただひとつ違うのは、鏡の向こうに敵がいることだ。

プレイヤーは左の黄色いキャラクタをカーソルキーで動かしながら、左側の世界に落ちている宝（ただの丸だけど）を残らずひろい集めていく。

画面右側にいる赤いキャラクタは敵だ。この敵と、中央の境界線をはさんで線対称になると、ゲームオーバー。

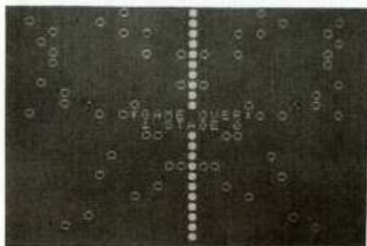
敵の動きはなかなか早く、かつ的確なので、宝を取ろうとしてもたついていると、すぐに対称になってしまう。

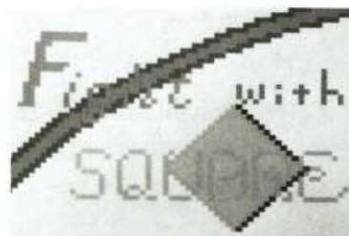
それに敵の動きばかり見ていると自分のキャラクタがどこにいるのかわからなくなってしまったりもする。

小さいころ見た幼児向け番組で、おねえさんが「鏡よ鏡、鏡さん、みんなに会わせてくださいな」と鏡の入っていない枠から顔を出していたのを思い出してしまう。そんな懐かしそうなタイトルだけど、作者によればこれはあの谷山浩子の曲名なんだって。

基本的な戦法としては、とにかく線対称にならないように動きまわっていること。そのうち、いつかかならず宝が全部取れてしまって、めでたく面クリアになるだろう。

といっても、敵ばかり見ていたんだは自分のほうがおルスになってしまう。

ゲームオーバーになったらスペースキーでリプレイ。

ファイト　ウィズ　スクエア

FIGHT with SQUARE

スクエアな宇宙のデスマッチ。
エキサイティングなUFOゲーム！

友だちと2人で楽しむ対戦式UFOゲーム。UFOをあやつって激しい戦いを続けるうちに、友情にヒビが入ってしまうかもしれないほどエキサイトしてしまう。

ルールはかんたん。1プレイヤー側は青、2プレイヤー側は赤のUFOを操作して、UFOに少しおくれてついてくる人工衛星（ニワトリの足みたいなやつ）とのあいだにできる電磁場に相手を誘いこんで倒していけばいいのだ。

タイトル画面が表示されているときに1～4キーのどれかを押せばゲームはスタート。このときに押した数字に応じてゲームのモードが変わる。大きい数字ほど、人工衛星のついてくる速さが遅くなり、それに応じてできる電磁場が大きくなる。

電磁場が大きいほど相手をやっつけやすいわけだが、待て待て早まるんじゃない。

画面上部にそれぞれのプレイヤーの色で表示されているのがエネルギーだが、作る電磁場が大きいほどこのエネルギーの減り方が大きいのだ。当然、エネルギーが尽きてしまうとUFOが破壊されてしまうので、やたら攻撃すればいいというものではない。

戦いの勝利者は敵のUFOを先に3機破壊したほう。また、人工衛星のほうを破壊しても衛星3機分でUFO1機分になる。まあ、人工衛星は福引の補助券みたいなもんなわけだ。

ずるい戦法としてはさんざん攻撃させつつ逃げまわり、敵のエネルギーがなくなるのをジクジクと待つというのも考えられるけれど、エネルギーは攻撃してないときにゆっくり回復してくるので、よほど知恵のプアーな友だち以外には通用しないだろう。

このゲームにはもちろんスコアはない。勝つか負けるか、2つに1つのシビアかつ楽しいゲームなのだ。

キー操作は、プレイヤー1がカーソルキーで移動、スペースキーで電磁場発生、プレイヤー2はジョイスティックのレバーで移動、トリガー1で電磁場発生だ。

キー操作は、プレイヤー1がカーソルキーで移動、スペースキーで電磁場発生、プレイヤー2はジョイスティックのレバーで移動、トリガー1で電磁場発生だ。ジョイスティックを持たない主義の人は、60ページにジョイスティック不用の改造法を紹介しているのでそちらを参照のこと。

STAR FLEET
(スター　フリート)

操作はかんたん、ストーリーは壮大。ふたたび太陽系をわが手に！

太陽系を統一して平和に慣れきった人類におなじみの危機が迫る。突如現れた謎の"帝国"艦隊に太陽系はあっけなく侵略され、残るは地球ただひとつなのだった。

地球に残された太陽系艦隊を指令し、ふたたび太陽系を人類が統一するのがゲームの目的。30分以内に決着のつく手軽な宇宙戦争シミュレーションゲームだ。

まず最初にどの星で開発するかを聞いてくる。現在自分の勢力下にある星を番号で入力すると、その星の経済力と艦隊の規模が上昇する。そして、基本コマンドの入力に移る。基本コマンドは、

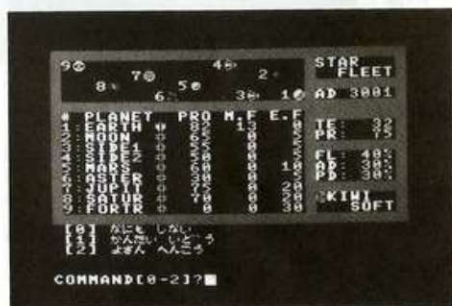
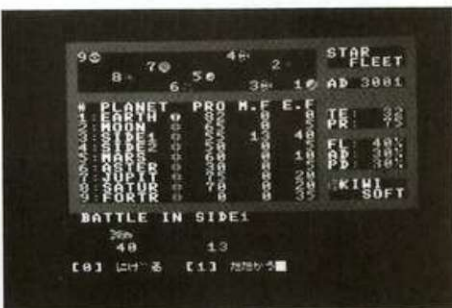
〔0〕……なにもしない。

〔1〕……艦隊移動。自軍の艦隊を星から星へ移動させる。このコマンドを選ぶと、①どの星から②どの星へ③何艦移動させるかを聞いてくるので、それぞれ数字で入力。

〔2〕……予算変更。予算（PR）をどういう割合で、艦隊製造、武器開発、経済開発に使うか決める（最初の2つを決めると経済開発の割合は自動的に決まる）。

艦隊数や割合の入力は数字を入力したあとリターンキーを押すこと。

同一星上で両軍が衝突すると戦闘シーンになり、ここで〔0〕逃げる、または〔1〕戦うのどちらかを選ぶ。ただし、逃げるときは自軍の勢力範囲にある星にしか逃げられないし、逃げたあとは艦隊の規模が半減する。

うまく勢力を伸ばし、開発が進んでいくと武器の精度も増し、少ない艦隊でも勝てるようになるのがなかなかの快感なのだ。

CHOP & CHEP
(チョップ　アンド　チェップ)

キャホランラン、かわいくってとってもムズいアクションゲームだ

しつこくつきまとうチェップをかわし、マークに爆弾をセットしろ！　なんだかクセになりそうなキャピキャピ・リアルタイム・アクションゲームなのであった。

多分数万人の読者は知っているだろう、あのTEIJIROの復帰第1弾は、おなじみ『CHOP』シリーズ最新作。

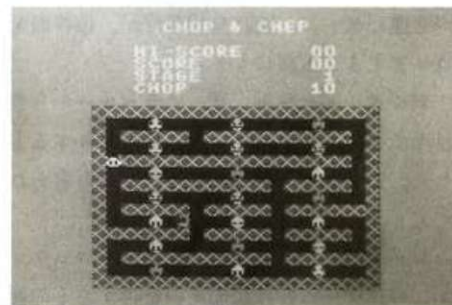
オープニング画面はキャラクタの説明になっているので、よおく読んで暗記。

スペースキーを押すとゲームスタート。カーソルキーでチョップを動かし、画面上のすべてのマークを消していこう。マークを全部消すと面クリアだ。

マークを消すにはマークのすぐ横でスペースキーを押し、爆弾をしかければOK。

画面にカウントが表示され、爆発する。この爆発ではチョップもチェップも死なないので、チョップがその場にいてもだいじょうぶだ。

チョップがチェップとぶつかるか、点数がマイナスになるか、水色のマークにさわるとチョップが1人減る。

そうそう、2面以降になるとチェップが影をつれてくるぞ。

ソニック

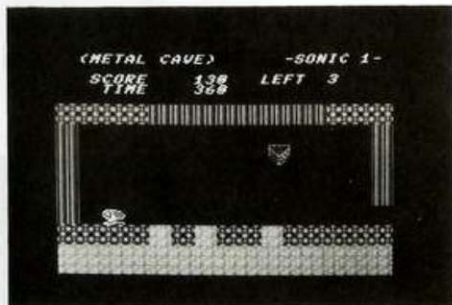
Sonic

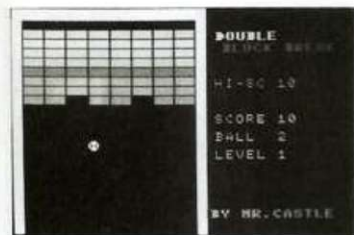
不気味な世界がスクロールする ファンタジーSFアクションゲーム

不思議なキャラクタ・ソニックを操作して右へ右へ、不気味な地下通路を進んでいく。何が出てくるか最後まで気をぬけない。SF感覚のスリルがおもしろい。

カーソルキーの左右でソニックを動かして、スペースキーで障害物を飛び越えつつ右へ右へと進むゲーム。面は全10面だが、最終面をクリアすると1面にもどる。

デジタル・ケーキ、壁、クラッカーから飛び出す炎にあたったり、穴に落ちたりするとミス。デジタル・ケーキにカプセルを奪われてもミス。

ゲームオーバー画面でESCキーでコンティニュー、ゲーム仲にESCキーを押すとその面をパスして次に進める。さらにタイトル画面表示中にカーソルキーを押しつつスペースキーを押すと隠れた8面もプレイできるぞ。

ダブル　ブロック　ブレイク

DOUBLE BLOCK BREAK

左右反対に動く2つのパッドが上下にならぶ 変形ブロックくずし！

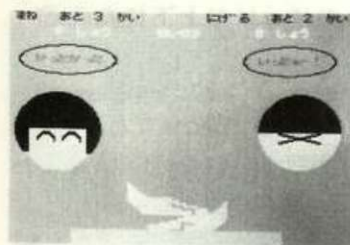
右が左で左が右で、いざとなると頭と指がパニックになってしまう、おかしなダブルブロックくずし。レトロ感覚で楽しもう。しかも倍密モード付きだぜ。

アルカノイドの登場で、むかしのブロックくずしがまたブームのきざし。このゲームはブロックくずしにちょっとひねりを加えている。

カーソルキーの左右でパドルを動かし、ブロックをくずしていく。

パドルは上下に2つならんでいるけれど、カーソルキーと同じ動きをするのは下のパドルで、上のパドルはちょうど反対の動きをするのだ。

この2つのパドルをうまく使って、ブロックを全部消せば面クリア。ボールを3つ受けそこなうとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。ブロックが倍の密度になるモードもあるぞ。

ビタ!

「ダサイ」とけなす人もいるけれど、なんとなく楽しい対戦ゲーム

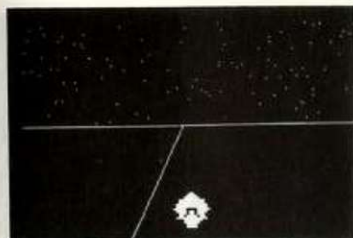
だれもが知ってる痛い遊びをMSXのかわいいグラフィック（一説にはつたないとの話もあるが）で楽しく再現。うれしはずかし男の子と女の子のしっぺ合戦!

RUNするとゲームをする人数をきいてくるので、1か2キーを押してスタート。1ならコンピュータと、2なら2人対戦ゲームになる。

たたくほう（女の子）はF1キーでたたき、F2キーでたたくまね。よけるほう(男の子)は、カーソルキーの右でよけ、よけないなら何も押さない。このキーが有効なのは女の子の手が4段階めに降りてきたときだけ。

ゲームの勝ち負けは、ぶつか(勝ち)、よけられるか（負け)、よけるか（勝ち)、ぶたれるか（負け）で決まる。

先に3勝したほうが勝ち、勝負がつくと対戦成績が表示され、ゲーム終了だ。

無

星と地平線だけの夜の闇をひたすら走る、バイクゲームの決定版!

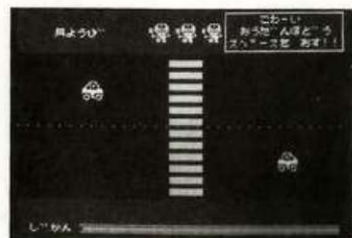
バイクが真夜中、道路を走るだけ。ほかには、電柱も対向車もペプシコーラの看板も、なにもない。豪快なハングオンでコーナーを駆けぬける男のロマンなのだ。

画面に星が散りばめられ、豪快なバイクの音が鳴りはじめたらゲームスタート。あとはただひたすら走って走って走りつづけるだけ。敵もなければ障害物もない。道と闇が続いているだけだ。

ハンドルはカーソルキー、左右に動かすタイミングだけがキミのライダーとしての命を伸ばしてくれる。

コースを飛び出たら冷たいゲームオーバー。キミの走行距離とゲームオーバーのメッセージだけが表示される。リプレイはスペースキーだ。

このゲームは1画面プログラムと見まごう短いプログラムのなかに本格的バイクの雄姿を見せてくれる。

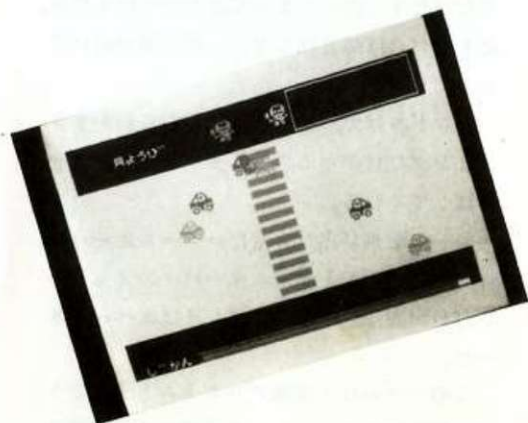
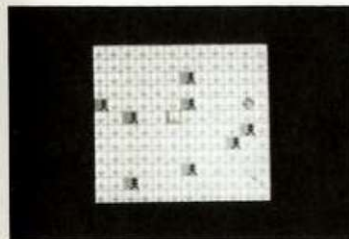
こわ〜い横断歩道

信号をよく見て渡りましょう、なんていっても信号がないんだもん

ロボット小学校に通うなかよしロボット3人組。でも、途中の横断歩道には信号がないし、横暴な車が左右からやってくるし、危なくってしょうがないんだよお／

カーソルキーの上下でロボットたちを操作しよう。1人ずつ横断歩道を渡らせて、3人成功したら面クリアで3人はジャンプして大喜びする。

車にぶつかったら、アクシデント。救急車のサイレンがなって、3人ともはじめからやりなおし。なにしろロボットなので死んだりはしないところがほのぼのしてる。

でもあんまりゆっくりしていると、時間切れになってやっぱり3人ともやりなおしだ。

面クリアするごとに月曜から土曜までカレンダーが進んでいく。日増しにロボットのジャンプも上手になっていき、1週間をクリアすると皆勤賞ももらえるぞ。

CHANGE COURSE
（チェンジ　コース）

主人公の姿が見えず、脇役ばかりが目立つ珍しいパズルゲーム

ポイントを取っていくのは見える枠だけど、それを誘導している自分は見えない。おまけに気まぐれに追っかけてくる敵はいるし、変なことしてるとマヌケな枠は外にはみだしてしまう。

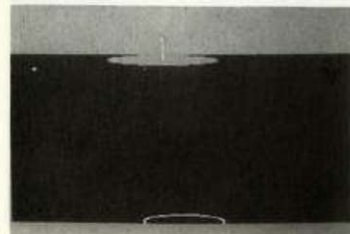
このゲームは「¥」を取るのが目的なのだが、自分では取ることができない。自分にできることはカーソルキーの上下左右で動きまわって、矢印の向きを変えることだけなのだ。その矢印のとおりに動いていく枠にすべての「¥」を取らせれば面クリア。

RUNするといきなりゲームがはじまって枠が矢印の方向に動きはじめるが、自分は見えないうえに面ごとに最初の位置が違うのだ。自分がどこにいるのかをすばやく確かめて枠がうまくお金（¥）を取れるように矢印の向きを変えていうこう。

矢印は最初はすべて上を向いていて、自分のとおったところだけ向きが変わるので、矢印の変わる様子を見ていれば自分の位置はわかるはず。

枠が面の外に出てしまったり、気まぐれに追いかけてくる敵に自分や枠がつかまったりするとゲームオーバー。リプレイはスペースキーだ。

最後にちょっと注意。枠が「¥」を取るとそこの矢印は必ず上向きになるので、それをしっかり計算にいれること。

ショートホール

迫力のティーショットを見てくれ／
(でもあとはちょっと情けない)

ティーショットとパットだけのシンプルゴルフゲーム。とくにティーショットの迫力は満点。ニジニジ・パットも（考えようによっては）リアルで楽しめるのだ／

画面手前の白い円がティーグラウンド（最初に打つところ)。向こうの旗付きの緑の円がグリーンだ。バンカーや池などの障害物はまったくなく、全部で9ホールある。

ティーショットの迫力はなかなか。1～9のキーを押すとシュッという音とともにボールがグリーンへ飛んでいく。5キーでまっすぐ、1～4で左に、6～9で右に飛ぶので、旗の位置を考えて適当なキーを選ぶのが最初のポイントだ。数字が5から離れるほど左右への寄りが大きくなる。

また、風の向きに応じて旗のなびく方向が変わるのでちゃんと風も計算に入れること。

ボールがグリーンのほうへ飛んだらあとはパットだけ。パットの操作も最初のショットと同じように左右の方向に応じて1～9のキーを使う。

各ホールともすべてパー2。スコアはパーをオーバーした打数で、"SCORE"がそのホールの成績、"TOTAL"がそのホールまでの合計になっている。

はばとび

選手の動きがとってもリアル。
やたらのめりこむハイパーはばとび

タカタカタカタカタカタカ、ジャーンプ／　ハイパー式に助走をつけて、絶妙のタイミングで新記録を目指せ。やればやるほどエキサイトする1画面の大傑作／

デモ画面で"はばとび"とだけ表示されるので、リターンキーを押してスタート。

操作は、1と2のキーを交互にたたき（最初はかならず1キー)、選手をタカタカと助走させよ。キー操作を間違えるとドテッところぶのがおかしい。

うまく助走できたら中央にある踏切板でスペースキーを押してジャンプ。踏切板を超えてしまうと、ちゃんとファール判定をしてくれるぞ。

リプレイはリターンキー。

ぱんぷのぼーけん

ずんずんずんずん迷路が迫る。珍しいスクロール迷路ゲームなのだ

プログラムポシェットでおなじみ"ぱんぷ"が活躍するスクロール迷路ゲームだ。キミはぱんぷを操って、迷路をひたすら進んでいく。

プログラムをRUNさせると、画面中央に黄色いキャラクタが現れる。これがキミ、(ぱんぷ)だ。少しすると画面の上から、ずんずんずんずん迷路がおりてくる。壁の切れているところならどこからでもいいからこの迷路に入っていき、あとは上へ上へと進むだけ。

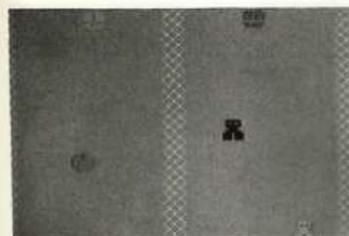
途中、うっかりして行き止まりにはまってしまうと、ぱんぷが画面から放り出されてゲームオーバー。ついでにスコアが表示される。

このゲームにはゴールもなにもない。障害物も敵も、ペプシコーラの看板もない。つまり、うまくなるとやりつづけようと思えば1週間でも2週間でも、1か月でもできる(できるわけない)ゲームなのだ。

いくらやっても終わらないひたすら続く迷路ゲーム、これこそが迷宮なのである。もはや、キミに残された逃げ道は自ら死を選ぶか、電源をプッツンしてしまうほかないのだ。

ガンバレ、ぱんぷ!!

もう1度チャレンジするときは、またRUNしてね。

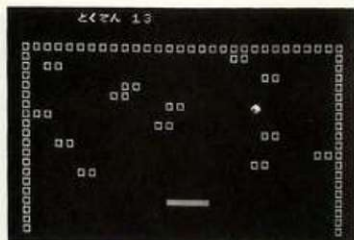
ツインビートル

あっちとこっちといっしょに動かす、ややこしアクションゲーム!

どこかで聞いたようなタイトルだけど、こっちは1人で2つとも動かす、変わり種アクションゲーム。2人でいっしょにとはいかないけれど、1人でいっしょに(?)できるのだ。

突如、体が2つになってしまったビートルくん、片方は通常世界、もう片方は鏡面世界へと別れてしまった。

通常世界のビートルくんは宿敵ビーをかわし、鏡面世界のビートルくんはフルーツをとらなければならない。しかも、鏡面世界では通常世界と動きが逆になるので思うようにうごけないのだ。宿敵ビーをよけつつフルーツをとっていこう。

画面の左が通常世界で、右が鏡面世界になっている。左のビートルをカーソルの左右で操ってビーをよけ、右のビートルにフルーツをとらせよう。左のビートルがビーにふれるとゲームオーバー。リプレイは、ご存知スペースキー。

あるかないで

**じわじわ迫りくる壊れない謎の壁。
なんなんだ、いったいこれは！**

見た目は、一見ブロックくずし。でも、どこかが違う。そう、自分とボールがどんどん前に歩いていくのだ。そのうえブロック(壁)は、壊れもせず、ボールをはね返しながらどんどんこっちへ迫ってくるのだ。

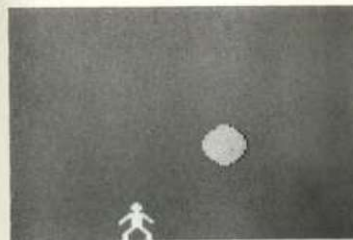
プログラムをRUNさせると、まるで普通のブロックくずしのようにゲームが始まるので、とりあえずブロックくずしの要領でボールを受けていこう。

だんだん壁が上からスクロールしてくるので、カーソルキーの左右で画面のパッドを操作して、下にそらさないようにボールを受けつづければいいのだ。

ボールは壁にあたるとはね返っていくので、かなり注意していないと受けそこなってしまう。ボールの動きを読んで、すかさずパッドを先回りさせるのがコツ。これが結構むずかしいのだ。

ボールを受けそこなって、パッドよりも下へそらすとゲームオーバー。リプレイはリターンキーで。

いくら「あるかないで!!」と叫んでみても、冷酷非情に壁は迫ってくる。孤独な壁との闘いはボールを受ける限りつづくのだ。

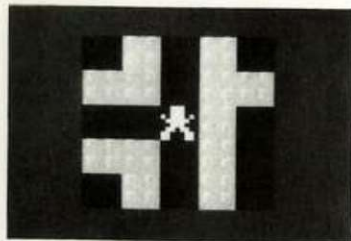
シミュレーションボール

**右に左にボールをよけて、
とにかく逃げるしかない忍耐のゲーム！**

シミュレーションボールといっても、ボンボン、ボンボン画面中を飛び回るわがままなボールを、左右に動いてただただよけるボールよけゲームなのだった。

プログラムをRUNさせると人とボールが表示されてゲームが始まっているので、カーソルキーの左右のキーで画面の下の人を動かし、飛んでくるボールを右に左によけていこう。ゲームをしていくうちにだんだんボールの動きが読めてくるので、タイミングよく動いていればそうそうボールにはあたらなくなるだろう。

ボールよけゲームというわけだから、当然のごとく人がボールにあたったらゲームオーバーになる。そのかわりといってはなんだが、クリアというのはまったくない。ただやっていられる限りずーっとボールをよけつづけるのだ。リプレイはスペースキー。

それにしても、こんな大きなボールの正体はいったい何なんだろう。

ビッグ迷路

迷路はつづくよどこまでも〜ってなわけで
大きな大きなビッグ迷路

今回は迷路ゲームが3本も掲載されているけど、このビッグ迷路がいちばんふつうの迷路ゲーム。スタート位置からゴールまでたどり着けばいいというだけの単純なルールなのだ。

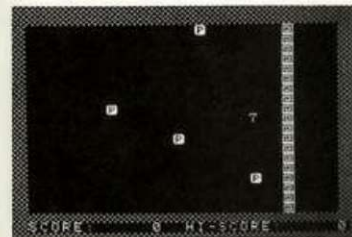
ただ、その名のとおりひたすら広い迷路になっている。スタート地点から右下の方にゴールは確かにある。一瞬、ゴールがほんとうにあるかどうか不安になるかもしれないけど、ほ〜ん〜と〜う〜に、ゴールはあるのだ。

操作はカーソルキーの上下左右で動かすだけ。無事ゴールにたどり着ければゲーム終了になる。

クリアのコツは、始めのうちはやや右上に行くような気持ちで迷路を進んでいくと比較的クリアしやすいようだ。毎回マップが違うので必ずとはいえないけどね。それでは、キミのラッキーを祈る。

初期設定に3分ぐらいかかるので、ゆっくり待っててね。

アラウンド　ビッグバー

AROUND BIG-BAR

うまくいかないいらいらが
いつか快感に変わっていく熱中型ゲーム

知る人ぞ知る編集部のNOPが贈るファンダムゲーム初登場。マシン語ならではのなめらかなスクロールを、じっくりと楽しんではしい。

ルールはいたって単純。矢印を操作して、そこら中に散らばっている「0」〜「9」の数字を0、1、2、3という具合に順番に集めていくだけ。無事9まで取ったら1面クリアとなる。

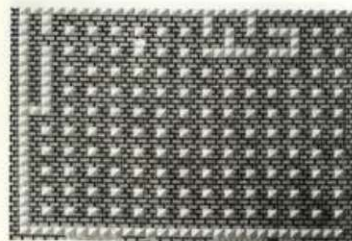
ただし、矢印の飛んでいく方向はスペースキーを押すごとに、とけい回りに45度ずつ回転するのでなかなかうまく思ったようには動かせないのだ。

おまけに画面上には「P」(ポイゾン＝毒の意味）マークがいくつもある。この「P」マークにあたるとミスになって、面数＋2回あたるとゲームオーバーになってしまう。いちばん外側の壁にあたってもゲームオーバーになるぞ。もちろん、数字を順番通りにとらなくてもゲームオーバーだ。

プログラムをRUNさせると、最初にマップ内のようすをさーっと見せてくれるので、そのときに0〜9の数字がどこにあるかよく見ておこう。探す手間が省けて、ミスをしにくくなる。

それから、アドバイスを1つ。ゲームがスタートするときは、スペースキーを押したままにしておこう。

リプレイはカーソルキー、何度もやってみよう。

すらいむくんの　めいずぱにっく

あっちでぶつかり、こっちでぶつかる試行錯誤の迷路ゲームなのだ

いつも脇役のすらいむくんがここぞとばかり立ち上がった、すらいむくん初主演ゲームの登場だ。今回はキミも人間を敵にまわし、すらいむくんを操って。

ロールプレイングゲームをやったことのある人ならわかるだろうが、すらいむは、ふだんはいじめられつづけて悲惨な運命だ。そのすらいむがやっと主人公になれるのが、このゲームだ。

ルールはかんたん。カーソルキーの上下左右で4方向にすらいむくんを操って、すらいむくんの天敵「人間」につかまらないように右下のゴールへたどり着けばゴールでステージクリア。

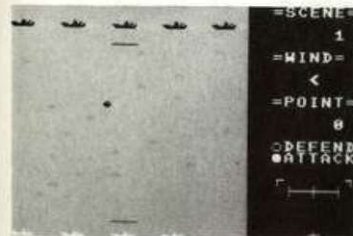
ところが、無条件に進めるわけではない。画面には、目には見えない迷路がならんでいるのだ。迷路の壁は、すらいむくんがぶつかってみないと姿を現さないというヤなやつ。どんどん壁にぶつかってみて早くほんとうの道を見つけよう。

途中、すらいむくんが人間につかると POWERが10ずつ減っていくぞ。ダメージを受けないためのコツは、迷路のどこかに人間をはめてしまうのだ。そうすれば、あとは自由に迷路を歩き回れる。そうでもしないと、ちょっとステージクリアは難しいぞ。パワーが0になるとゲームオーバー。ステージをクリアするかゲームオーバーになると、画面の色が変わって見えなかった迷路が姿を見せるという仕組みなのだ。

そのほかにもこのゲームではワープもできる。ときどきステージのまわりの壁にゴール以外の出口が現れることがあるのだ。そこへすかさず飛びこめば、今いるステージの2つ先のステージへワープできるぞ。

ステージは全部で6ステージある。1～3ステージでは部分的に迷路の壁は見えているけど、4ステージ以降ではまったく壁が見えない。4ステージ以降は、とにかく歩きまわるしかない。ここまでくると、あとは運を天にまかせつつ迷路をきりぬけていかなければならない。6ステージをクリアすると、すらいむくんが草原へ帰っていったというデモ画面が見られるのだ。いつもいじめているすらいむくんをいたわって、無事に安全な草原へと帰してあげよう。やはり野に置け、すらいむくん。

シップス

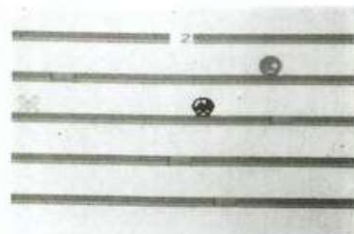
SHIPS

軍艦マーチが流れてきそうな、グワングワン撃ちあう艦隊戦ゲーム

むかし懐かしいゲームに魚雷戦ゲームというのがあったけど、ちょっとそれに似ている。今やディスプレイで「魚雷戦」する時代になってしまったわけね。

魚雷戦ゲームとは違い、こっちは、コンピュータと競うミサイル戦ゲーム。魚雷と違うのは、なんといっても風の向きが大きく影響してくるというところだ。

ゲームの進行は攻撃と守備の繰り返しで、プレイヤーの先攻で始まる。まんなかの艦がどちらも母艦で最初は壁で守られている。両脇の4艦がやられると壁は消えてしまい、そのスキに敵の母艦を沈めればシーンクリア。逆にこっちの母艦がやられたらゲームオーバーになる。

カーソルの左右で画面右下の照準を動かして、画面右上の「WIND（ウインド）」（風）の表示を見てスペースキーで発射。攻撃がすむと守備でただ見ているだけ。風をうまく使って母艦を狙っていこう。

まっくすくんの あどべんちゃPART1

かわいいキャラクタがヘコヘコ歩く
スクロールアクションゲーム!!

まっくすくんを操ってどんどん下へ降りていくアクションゲーム。途中まっくすくんの行く手をはばむ「あほふらい」や「ばぶらあ」の魔手から逃げきれるか。

カーソルキーの左右で、青くてま～るいまっくすくんを操って、下へ下へと降りていくのだ。

各階の青い部分にいくと、まっくすくんは下に降りられる。最初に出るFLOOR(フロア)の数だけ下に降りるとクリアになり、画面にメッセージが「CONGRATULATION(コングラチュレーション)」と表示される。フロアは、20、30、40……と60まであって、60フロア、クリアするとめでたく終わり。

あほふらいやばぶらあにぶつかると突き落とされて1(ワン)ミス。あほふらいは、スペースキーでジャンプしてうまくかわそう。

すわいん

美しい画面/　広いマップ/
意外な結末/　TEIJIRO印RPG

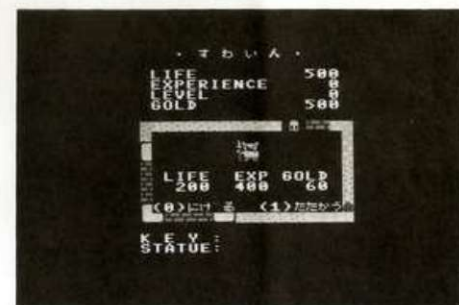
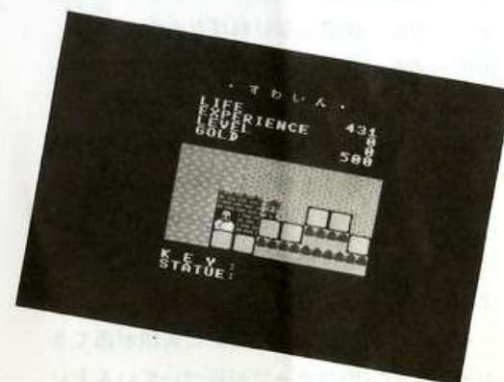
先月号でもお知らせした、TEIJIROのロールプレイングゲーム『すわいん』の登場だ。ドラクエかはたまたロマンシアのパクリか/なにしろ大傑作/

1か月まえから、ぶた王の魔力によりぶたになる病気がはやっている。ぶた王の魔力を封じるため、ぶた王を倒しに1人の少年が旅だった……。キミは、いくつもの戦いを経てレベルを上げ、何人もの人と会ってぶた王のいる城までたどりつき、ぶた王を倒さなければならない。

プログラムをRUNさせるとストーリーがでてくる。その後、はじめからなら0、セーブしたところからなら1キーを押してスタート(ただしデータレコーダが必要)。カーソルキーで主人公の少年を動かし、ゲームを進めていこう。途中の戦闘シーンやお店では0か1キーでコマンドを選んでいく。テープにセーブするときはテープをセットしてリターンキーでOK。

ゲームがスタートしたら、まず王様に会いにいこう。最初はLIFE(ライフ)もGOLD(ゴールド)も500ずつ持っているので、王様に会ったらGOLDをLIFEにかえるためのお店を早めに探しておこう。

ある条件を満たして人に会うと、STATUE(スタチュー)やKEY(キー)がもらえる。これらのものはぶた王を倒すのに必要なので、全部もらってくること/

ヒントとして半分だけマップを載せておこう。最後には意外なオチがあるぞ。

ザ　ロング　ライン
THE LONG LINE

敵を撃つより曲がるのが楽しい、迫力の3Dシューティングゲーム

3Dの背景がぐんぐんと大迫力で目のまえに迫り、一瞬のキー操作が命とりになる。キミは全5ステージをクリアできるか。最後には、感動のデモもある!

2本のプログラムをロードし終わると、ゲームがスタートする。

画面中央に表示されている戦闘機が自機だ。カーソルキーの上下左右でコントロールしよう。このとき注意しなければならないのは、操作と動きの関係だ。このゲームでは、カーソルキーがちょうど操縦桿のような感覚になっているためカーソルの上を押すと機体は降下して、下を押すと機体は上昇するのだ。

進んでいくと向こうから敵がやってくる。ミサイルが撃てるのでスペースキーで飛んでくる敵を撃ち落とせばもちろん得点になる。

ゲーム中、画面のまんなかに矢印が出てきたら、その方向のカーブが近づいているということだ。矢印の方向のキーをすばやく押してカーブ。これが迫力なのだ。

ときどき、「?」が出るときがあるので、そのときは自分のカンで切り抜けよう。

ステージは全部で5ステージ。だんだんカーブも増えてむずかしくなっていく。ラストの5ステージ目は他のステージとは違って、ミサイルは1発のみ。正面に見えてくる標的の中央にあてなければならない。失敗すると、また4ステージからやりなおしになってしまう。最後にはちょっとイキなデモ画面もある。

プログラムをロードしおわっても、OKの文字がでて、ゲームがはじまらないときは、ファンクションキーの5番(F・5)を押してください。

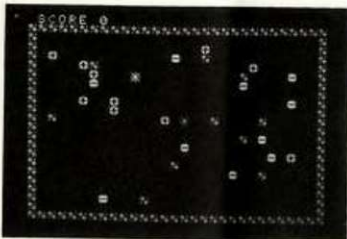
バルーン　トリップ
BALLOON TRIP

パンプネコの不思議でファンタジックな冒険

重力加速度を考えながら、空に浮かんでキラキラ光るイガイガをよけつつ前進だ。シンプルだけどおもしろい元祖ファンタジーアクションゲームなのだ!

空中に浮遊している光る物体(*)をよけて右へ進むゲーム。スペースキーを押すと上昇、放すと下降します。ただし、加速度つき。カーソルキーの右で右方向にスクロール。点数が上がるとだんだんキャラクタの位置が右に移動してくるので、難しくなります。"*"にぶつかったり、上に行きすぎたり、地面に落ちたりするとゲームオーバー。リプレイはカーソルキーの左。

スクロールはBASICオンリー。あらかじめたくさんのキャラを表示しておいてVPOKEで色を変えているんだって。ふむふむ、なるほどね。

エレクトロン
ELECTRON

風船がいつ割れるか＝キョーフのトリップ

RUNさせると左側に現れる赤いキャラクタが私です。追いかけてくる緑のキャラクタにつかまらないように注意しつつ、カーソルキーで移動して、＋と－をくっつけてください。すると、物理法則に従ってプチンと消えてしまいます。＋と－は同じ数ずつあって、全部消すと面クリア。

私と同じ形をした緑のキャラクタにつかまったり、枠や枠の中の青いところにぶつかるとゲームオーバー。＋と－は面ごとに数が増えて徐々にムズくなっていきます。リプレイはスペースキー。

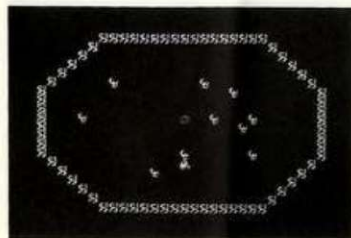
ところで、この赤いキャラクタを緑のキャラクタがおっかけるパターンはポシェットNo.4の『恐怖の50秒』と同じ。うーむ、キャラクタとゲームのコンセプト次第で、同じルーチンでもずいぶん違ったゲームになるものですね。こういうアレンジの仕方はなかなかおもしろい。

キュー　ブレイン
CUE-BLAIN

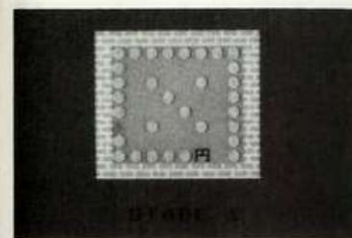
はっほっとタイミングを取ってボールよけ

右からボールがやってくる。これを３回続けてよければ面クリア。という単純なルールなんだけども、おっとこいつはTPM. COだ。あの『SPHERE』の原作者だ。単純なルールのなかに奥深い楽しみをクリエイトするのがうまい。ボールはなかなか曲者でときどきジャンプしたり止まったりする。面ごとにパターンが違うので、相手のパターンを次から次へと読んで覚えていかなければならないのだ。

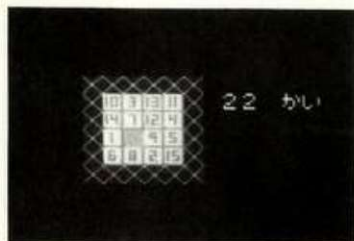
自分の動きはカーソルキーの左右。ジャンプはカーソルキーの上方向。面クリアするごとに、だんだん難しくなってきて、ボールの追いかけもきつくなり、パターンも複雑になってくる。うーん、おもしろい。

ボット
BOT

赤ランプか毒ランプかそれが問題だ！

FM－7でおなじみのTPM.CO、前ページに続き、また登場。追っかけてくる緑の目玉につかまらないように主人公のボットくんを操作して赤ランプを取っていく。ところが、ピピピと鳴るとボットくんは赤ランプそっくりの毒ランプを自ら出してしまう。こいつに触れるとアウト。ただし、毒ランプに目玉をぶつけると退治することができるわけだな。まぎらわしさに苦しみつつ赤ランプ全部とれば面クリアです。

ピーヨン
P-YON氏の冒険

P-YON氏の大マタ玉またぎがカワイイ

おなじみ『P-YON氏』シリーズ。今回は1画面のパズルゲームなのだがいつもながらちょっと変わっている。P-YON氏は、カーソルキーで移動。赤い玉はP-YON氏と入れ換わるとその方向へスッと流れていって、壁か別の赤い玉か出口の「円」にぶつかるまで止まらないのだ。ステージ1は赤い玉をたどっていけば何もしなくても出口にたどりつけるが、ステージ2からは「玉はP-YON氏と反対方向へ流れていくんだよ～ん」法則を利用して通り道を作らなければだめだ。面クリアしたら"？"の横にカーソルを持ってきて、リターンキーを押せば次の面に進めるよよよ～ん。

15パズル

はやい話が15パズル　おそい話も15パズル とってもリアルです

各ピースをカーソルキーで空白へ動かし、左上から右下まで1～15を順番にならべたらあがり。完成したら自動的に〝できあがり〟というメッセージが表示されます。

リプレイはスペースキー。

このシンプルなゲームはパソコンに移植されることが多いけれど、シンプルなあまり、数字のかわりにCGをならべかえることが多いようで、それはそれで美しい。

でも、このプログラムだって、じつはCGみたいなもの。〝絵〟でこそないけれど、画面に表示されている数字は、1行目で設定されているD$に圧縮されたデータから作成されているのだ。なかなか手がこんでるわけ。

それに、前にX1でも同じ方式のものがあったけれど、この15パズルも、〝ピース〟を動かすタイプの、本物と同じ15パズルになっている。ほら、ふつうのパソコン版15パズルは、空白を動かすタイプが多いでしょ。

ふつうのパソコン版15パズルに慣れてしまっている人はかえってキー操作にとまどうかもしれないけれど、やっぱりピースを動かすほうが本当だよね。

ところで、このプログラムには、リプレイ用のキーはあっても、ギブアップキーはありません。行きづまったら〔CTRL〕+〔STOP〕でブレイクして、もう1度RUNさせてください。

モビル　スーツ
MOBILE SUIT

なかよしで遊ぶ、決闘タイプのシューティング・ゲーム

注意　このプログラムは、マシン語を使用しています。RUNする前にSAVEしておきましょう。なお、データチェック用プログラムについては、チェックポイントを参照してください。

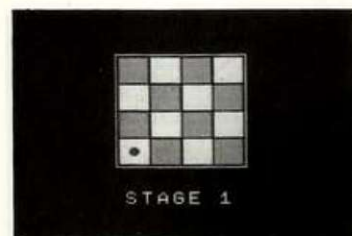
2プレイヤー専用のモビルスーツシューティングゲーム。左の赤いモビルスーツは、〔TAB〕キーと〔SHIFJ〕キーで上下に移動しつつ、〔GRAPH〕キーでレーザー発射。右の白いモビルスーツは、カーソルキーの上下キーで上下に移動しつつ、〔RETURN〕キーでレーザー発射。

2人でそれぞれのモビルスーツを操作して、レーザーをビシビシ撃ちあうわけだ。もちろん、先にやられたほうが負け。リプレイはスペースキー。

ところで、プログラムを止めたいときは、ゲームオーバーになってからにすること。というより、ゲーム中はプログラムを止めることができないのだ。

スピードはわりかし速く、動きがなめらかでなかなか楽しめる。聞くところによると、爆発するときのキャラはROMのなかのデータを使ってるそうだ。

たとえば、柔らかく、おいしそうなミカンが1個しかない場合、このゲームで勝ち残ったほうが食べる、なんて利用法が考えられます。

リバース
REVERSE

全部で16面もある反転真っ白パズル なかなかムズいよ

丸く赤いキャラがきみです。カーソルキーの上下左右でその方向に移動しますが、後もどりだけはできません。

この赤いキャラがタイルを通るたびに、タイルの色が青から白、白から青に変わります。そうして、全部のタイルの色を白くすれば面クリア。

全部で16面あり、14〜16面の問題パターンは文字になっていて、ちょっとこっている。

16面をクリアすると、例によって、“CONGRATULATIONS!”のメッセージが表示されます。

リプレイはスペースキー。面の途中で行きづまったときもスペースキーを押すと、その面の最初からやりなおしができます。

ちょっときくと、知っている人はポシェットNo.10の88用プログラム『SYS16』の移植かなと思うかもしれないが、作者によれば、それは偶然の一致とのこと。こういうことは、単純なゲームの場合に限らず、本物のビデオゲームでもよくあることらしい。人間って、いろんなところで同じようなことを思いついているのだ。

ま、それはともかく、この手のゲームは多いけれどね。

効果音を1画面にしてはふんだんにあって楽しい。ああして、こうして、なんて予想してやってみても実際にはうっかり見落としていることがあったりして、なかなか楽しいパズルです。

あてっこ

コップの動きは、いつか見た手品のトリッキーな動き

「さあさあ、いらっしゃい」といういかがわしい声が聞こえるような感じがする。

小さなテーブルに置かれた4つのコップ。「そこの少年、ちょっとおじさんに百円玉を貸してみな。このコインをこのコップに入れて、と。こうこうこうっと入れかえて……、さあ、コインはどのコップにあるかな？　みごとあてたら、コインは2倍の200円。でも、もしはずれたらこのコインはおじさんにちょうだいね」と、いう悪いおじさんが街の片隅でひっそりと純情な少年を待っている。そんな時代もあったかもしれない。

そういうのは、たいていがインチキで必ずあたらないようにできているのだけれど、この『あてっこ』はちゃんと見ていれば、必ずあたる。でも、問題はちゃんと見ていられないってこと。

最初に速さを1～5の数（5が最高速）で入力して、スペースキーでスタート。コインを隠したコップとほかのコップがクルクルッと入れかわり、止まってから「どれでしょう」と出たら、1～4でコインが入っているはずのコップをあてるわけ。

おそいモードならかんたんだけど、最高速でやると、例の動態視力が必要になってくる。

あたったら「あったりーっ」、はずれたら「はずれーっ」。どちらにしてもなんだかバカにされたような気がして、もう1回やろうというファイトがわいてくる。

それにしても、このコップの動きは魅惑的。本当に手品師がクルクルッと動かしているような感じなのだ。

もう1度やりたいときは、スペースキーで再挑戦。何度でもどうぞ。

☆29ページからの続き

FIGHT with SQUAREで
ジョイスティックのないキミへ贈る改造法!

ジョイスティックを持っていないプアーなキミのためにキーボードだけで対戦できるようにしてみました。以下の5行を加えるだけ。これでプレイヤー2（赤い円盤）は移動をR.C.D.G（それぞれ上下左右）のキー、攻撃はシフトキーでできるようになる。やり方つぎのとおりです。

①メニュー画面でFIGHT with SQUAREを選ぶ。
②コントロールキーを押しながら、STOPキーを押して、プログラムを止める。
③シフトキーを押しながら、HOMEキーを押す。
④SCREEN 0：WIDTH 40
⑤下のリストを打ち込む。
⑥リストにまちがいがないかどうか、よくたしかめる。
⑦RUN

これで、ジョイスティックで遊べるようになります。

```
30 DIM X(32),Y(32),V(32),W(32),ST(15)

65 RESTORE 1355:FOR I=0 TO 15:READ ST(I)
:NEXT

390 OUT 170,83:S0=INP(169) XOR 255:OUT 1
70,84:S1=INP(169) XOR 255:S=-8*((S0 AND 
2)=2)+4*(S0 AND 1)-2*((S0 AND 16)=16)-((
S1 AND 128)=128):ST=ST(S)

680 OUT 170,86:IF INP(169)<>254 THEN 310

1355 DATA 0,1,3,2,5,0,4,0,7,8,0,0,6,0,0,
0
```

MSXプログラムコレクション50本

●発売／㈱徳間書店
●制作／徳間書店インターメディア㈱
●販元／㈱徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1－18－21
第一日比谷ビル
TEL 03(591)9161

製品番号 58TSX－4(MXTC－31001)

価格5,800円